

Erlebnis-Reise

Bedienungsanleitung





Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer **V.Smile™ Reihe** gekauft. Unsere **V.Smile™** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile™** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Im V.Smile™ Lernspiel **„Barneys Erlebnis-Reise“** begibt sich Ihr Kind zusammen mit den Freunden Barney, BJ und Baby Bop auf die Suche nach der wunderschönen Prinzessin, die sich in einem fernen Land im Schloss auf Besucher freut. Für die lange Reise im Heißluftballon müssen zunächst eine ganze Menge Dinge besorgt werden. Auf dem Weg zum Schloss treffen Barney und seine Freunde auf verschiedene Tiere. Am Schloss angekommen, sind noch viele spannende Aufgaben zu lösen, bevor Barney, BJ und Baby Bop die Prinzessin endlich treffen können.

Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie Buchstaben, Zahlen und Zählen, Farben sowie Zuordnung, räumliches Denken und der Wortschatz Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

INHALT DER PACKUNG

V.Smile™ Lernspiel „Barneys Erlebnis-Reise“

Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

SPIELBEGINN

AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach links oder nach rechts, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

Wenn Sie den Abenteuer-Modus gewählt haben, können Sie zwischen dem Abenteuerspiel und dem Einzelspiel wählen.

*** Abenteuerspiel**

Im Abenteuerspiel führt Sie Barney nacheinander durch vier unterschiedliche Abenteuerspiele und vier Minispiele.



Wenn Sie das Abenteuerspiel gewählt haben drücken Sie nun auf **„Neues Spiel“**, um von Anfang an zu spielen oder drücken Sie auf **„Weiter“**, um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.



Neues Spiel – Hier haben Sie die Möglichkeit, ein neues Abenteuerspiel zu beginnen.

Weiter – Wenn Sie die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels „Weiter“. Das Abenteuerspiel wird nun an der Stelle

fortgesetzt, an der Sie es beendet haben.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette in der **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** nicht unterbrochen wird.

Einzelspiel – Im Einzelspiel können Sie individuell eines der vier Abenteuerspiele und vier Minispiele auswählen, ohne das gesamte Abenteuerspiel von Anfang bis Ende zu spielen.



2. Lernspiele

Im Menü **Lernspiele** können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel. Wählen Sie ein Spiel aus, indem Sie den Joystick/Joypad bewegen. Bei diesen Spielen können zwei Spieler gleichzeitig spielen.

Hinweis: Eine ausführliche Beschreibung der Lernspiele finden Sie unter dem Punkt **„Lernspiele“** (S. 12)



3. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten, um zwischen Musik, Spieleranzahl, Schwierigkeitsstufe und den Leben zu wählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.



- Musik Ein: Wählen Sie im Menü Musik **„Ein“**, so ist die Hintergrundmusik aktiviert.
- Musik Aus: Wählen Sie im Menü Musik **„Aus“**, so ist die Hintergrundmusik deaktiviert.
- Spieleranzahl: Wählen Sie zwischen **1** und **2 Spielern**
- Schwierigkeitsstufe:Wählen Sie zwischen **„Leicht“** und **„Schwer“**
- Normal: Wählen Sie **„Normal“**, verfügen Sie über eine bestimmte Anzahl an Leben. Sind diese aufgebraucht ist das Spiel vorbei.
- Unendlich: Wählen Sie **„Unendlich“**, dann stehen Ihnen unendlich viele Leben zur Verfügung.

Im Abenteuerspiel, Einzelspiel und in den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im 1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.
Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei der **V.Smile**™ Lernkonsole mit einem zweiten Joystick/Joypad spielbar.

Spielstart

Für den Modus „Lernabenteuer“, wählen Sie bitte das Feld **„Lernabenteuer“** aus.

Für den Modus „Lernspiele“, wählen Sie bitte das Feld **„Lernspiele“** aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort **„Ja“**.Wählen Sie **„Nein“**, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder das Hauptmenü zu gelangen.



Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit **„Ja“** beantworten. Wählen Sie **„Nein“**, wird das Spiel fortgesetzt.

SPIELE

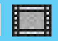
Lerninhalte

Lernabenteuer	**Lerninhalt**
Folge dem Buch	Zahlenfolge
Einkaufen mit Barney	Zählen
Flugreise	Buchstaben, Erweiterung des Wortschatzes, Zuordnung
Flug durch den Regen	Geschicklichkeit
Waldabenteuer	Tiere, Zuordnung von Tierfutter
Tierische Begegnung	Tiere, Tierlaute, Zuordnung
Schloss-Labyrinth	Logisches Denken, Zuordnung von Gegenständen, Zählen, Richtungen
Folge den Treppenstufen	Farberkennung

Lernspiele	**Lerninhalt**
Sandburg-Bau	Logisches Denken, Formen, Zuordnung, Muster
Party-Zeit	Erinnerungsvermögen, Farben
Fototermin	Wiedererkennen von Tieren
Blumen pflücken	Zählen

Erklärung der Bildschirmanzeige

Während des Spiels wird Ihnen oben immer angezeigt, wieviele Leben bis zum Erreichen des Ziels noch zur Verfügung stehen.

   Anzahl an verbleibenden Leben

Lernabenteuer – Abenteuerspiele

Spiel 1: Folge dem Buch



Spielverlauf

Ein Vogel nimmt Barney das Buch über das Land der Prinzessin weg und fliegt damit davon. Dabei fallen die Seiten nacheinander heraus. Hilf Barney die Buchseiten in der richtigen Zahlenfolge wieder einzusammeln.

Lerninhalte: Zahlenfolge

★ **Leicht:** Seitenzahlen von 1-10

★★ **Schwer:** Seitenzahlen von 1-30



Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	Barney läuft nach links
(→)	Barney läuft nach rechts
(↓)	Barney läuft nach unten
(↑)	Barney läuft nach oben
OK-Taste	wird nicht benötigt

Minispiel: Einkaufen mit Barney



Spielverlauf

Barney muss einige Dinge für die lange Reise einkaufen. Hilf ihm beim Bezahlen und gib dem Verkäufer die richtige Menge Geld.

Lerninhalte: Zählen

★ **Leicht:** Die Münzen werden durch Drücken der **OK-Taste** vorgezählt



★★ **Schwer:** Die richtige Anzahl an Münzen wird durch Bewegen des Joysticks/Joypads ausgewählt

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	Pfeil bewegt sich nach links
(→)	Pfeil bewegt sich nach rechts
(↓)	Pfeil bewegt sich nach unten
(↑)	Pfeil bewegt sich nach oben
OK-Taste	Auswahl bestätigen / Zählen

Spiel 2: Flugreise

Spielverlauf



Die Reise zum Land der Prinzessin wollen Barney, BJ und Baby Bop in einem Heißluftballon antreten.

Während der Ballonfahrt entdecken sie lustige Bilder und Buchstaben, die an Luftballons an ihnen vorbeischweben. Hilf ihnen die Bilder oder Buchstaben einzusammeln und dann das richtige Bild herauszusuchen. Benutze dafür den Joystick/ Joypad. Und sei vorsichtig wenn ein großer gelber Vogel in die Nähe kommt, sonst pickt er mit seinem Schnabel ein Loch in deinen Ballon!

Lerninhalte: Erweiterung des Wortschatzes, Buchstaben, Zuordnung



Leicht: Der Gegenstand mit dem richtigen Anfangsbuchstaben muss ausgewählt werden. Die Gegenstände tauchen schon vorher auf und werden mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben genannt



Schwer: Der Gegenstand mit dem richtigen Anfangsbuchstaben muss ausgewählt werden. Die Gegenstände tauchen vorher nicht auf

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	Ballon bewegt sich nach links
(→)	Ballon bewegt sich nach rechts
(↓)	Ballon bewegt sich nach unten
(↑)	Ballon bewegt sich nach oben
OK-Taste	Geschwindigkeit erhöhen

Minispiel: Flug durch den Regen

Spielverlauf



Oh je! Plötzlich beginnt es zu regnen und ein leichter Sturm kommt auf. Barney, BJ und Baby Bop müssen sich ganz schön anstrengen, um nicht vom Kurs abzukommen. Hilf ihnen, den Ballon durch das Unwetter zu steuern. Benutze dazu den Joystick/Joypad und versuche, den Windböen auszuweichen.

Bei diesem Spiel gibt es keinen Unterschied zwischen leichter und schwerer Spielstufe!

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	Ballon bewegt sich nach links
(→)	Ballon bewegt sich nach rechts
(↓)	Ballon bewegt sich nach unten
(↑)	Ballon bewegt sich nach oben
OK-Taste	Geschwindigkeit erhöhen

Spiel 3: Waldabenteuer

Spielverlauf



Barney und seine Freunde sind im Land der Prinzessin angekommen und müssen nun den Weg zum Schloss durch den Wald finden. Dort begegnen ihnen viele verschiedene Tiere.

Hilf Barney Futter für die Tiere auf dem Weg einzusammeln. Sobald du einem Tier begegnest, wähle das Futter aus, welches das Tier am liebsten frißt.

Benutze den Joystick/Joypad um Barney zu bewegen, mit der **OK-Taste** kann Barney hüpfen. Um ein Futter auszuwählen, bewege den Joystick/Joypad nach links oder rechts. Mit der **OK-Taste** fütterst du das Tier.

Lerninhalte: Tiere, Zuordnung von Tierfutter

 **Leicht:** Es müssen weniger Tiere gefüttert werden. Beim Einsammeln des Futters wird das dazugehörige Tier genannt

 **Schwer:** Es müssen mehr Tiere gefüttert werden. Beim Einsammeln des Futters wird kein Tiername genannt

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	Barney bewegt sich nach links / Futterauswahl
(→)	Barney bewegt sich nach rechts / Futterauswahl
(↓)	Barney bewegt sich nach unten
(↑)	Barney bewegt sich nach oben
OK-Taste	Barney hüpft / Tier wird gefüttert

Minispiel: Tierische Begegnung

Spielverlauf



Der Weg ist von einigen Tieren versperrt. Um weitergehen zu können, muss Barney das richtige Tier freundlich darum bitten, ihm den Weg freizumachen.

Höre auf den Tierlaut und überlege, von welchem Tier er gekommen ist. Dann bewege Barney zu diesem Tier und frage es freundlich durch drücken der **OK-Taste**, ob es dich vorbei lässt. Wenn du das richtige Tier ausgewählt hast, geht es zur Seite.

Lerninhalte: Tiere, Tierlaute, Zuordnung

☆ **Leicht:** Es müssen weniger Tierlaute erkannt werden

☆☆ **Schwer:** Es müssen mehr Tierlaute erkannt werden

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	Barney bewegt sich nach links
(→)	Barney bewegt sich nach rechts
(↓)	Barney bewegt sich nach unten
(↑)	Barney bewegt sich nach oben
OK-Taste	Barney fragt das Tier freundlich, ob es ihn vorbei lässt

Spiel 4: Schloss-Labyrinth

Spielverlauf

Barney und seine Freunde sind endlich am Schloss der Prinzessin angekommen. Doch wo ist die Prinzessin? Das Schloss ist riesengroß, so dass Barney einige Hinweise benötigt, um das Zimmer der Prinzessin zu finden.



Im Schloss sind drei unterschiedliche Herausforderungen zu bewältigen.

- Der helfende Wächter: Nur auf einem versteckten Weg kommt Barney weiter. Höre auf die Anweisungen des Wächters, um den richtigen Weg zu finden. Benutze den Joystick/Joypad um Barney zu bewegen.

- Paare finden: Ein Ritter hat eine weitere Aufgabe für Barney. Erst wenn sie gelöst ist, lässt er ihn weiterziehen. Hilf ihm, die passenden Paare zu finden.

In der leichten Spielstufe müssen jeweils zwei gleiche Gegenstände zusammengebracht werden. In der schweren Spielstufe müssen die Gegenstände mit ihrem jeweiligen Anfangsbuchstaben zusammengebracht werden.

- Pfeil-Labyrinth: Am Pfeil-Labyrinth angekommen, muss Barney den richtigen Weg hindurch finden. Sobald er auf einen Pfeil tritt, bewegt sich Barney in die entsprechende Richtung und läuft automatisch in die weiteren angezeigten Richtungen, bis er das Labyrinth verlassen hat. Doch nur wenn Barney beim richtigen Pfeil anfängt, kommt er durch das Labyrinth und auf der anderen Seite wieder heraus.

Hinweis: Im Schloss kommt Barney an vielen schönen Kleidern, funkelnden Schmuckstücken und interessanten Gegenständen vorbei. Barney kann sie einsammeln und mitnehmen, indem er sie berührt. Wenn er dann am Ende des Abenteuers die Prinzessin erreicht, kann er ihr die Geschenke überreichen.

Lerninhalte: Zählen, Logisches Denken, Zuordnung von Gegenständen, Richtungen

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	Barney bewegt sich nach links
(→)	Barney bewegt sich nach rechts
(↓)	Barney bewegt sich nach unten
(↑)	Barney bewegt sich nach oben
OK-Taste	Auswahl bestätigen

Minispiel: Folge den Treppenstufen

Spielverlauf



Barney hat die Treppe zum Zimmer der Prinzessin erreicht. Hilf ihm die Treppenstufen hinaufzugehen.

Die Treppenstufen haben 4 unterschiedliche Farben. Drücke jeweils die Farbtaste der nächsten Treppenstufe. Ist deine Wahl richtig, steigt Barney eine Stufe nach oben.

Lerninhalte: Farberkennung

★ **Leicht:** Der richtige Farbknopf leuchtet als Hilfe auf

★★ **Schwer:** Es gibt keine Hilfestellung

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	wird nicht benötigt
(→)	wird nicht benötigt
(↓)	wird nicht benötigt
(↑)	wird nicht benötigt
OK-Taste	wird nicht benötigt

Farbige Tasten auf dem Joystick/Joypad passend zu den angezeigten Farben drücken, um die Treppenstufen hinaufzugehen

SPIELE

LERNSPIELE

Lernspiel 1: Sandburg-Bau

Spielverlauf



Baby Bop (Spieler 1) und BJ (Spieler 2) bauen zusammen eine Sandburg am Strand. Nun brauchen sie noch Muscheln, um die fertige Burg zu verzieren.

Die bereits verwendeten Muscheln bilden ein bestimmtes Muster. Finde die richtigen Muscheln, um das Muster zu vervollständigen.

Entscheide dich schnell, denn die Wellen bringen immer wieder neue Muscheln an den Strand und spülen dafür andere fort. Und pass auf, damit du nicht einem von den Krebsen in die Quere kommst, denn die können ganz schön zwicken!

Lerninhalte: Logisches Denken, Muster, Formen, Zuordnung

★ **Leicht:** Das Muster besteht aus 6 Muscheln

★★ **Schwer:** Das Muster besteht aus 8 Muscheln

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach links
(→)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach rechts
(↓)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach unten
(↑)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach oben
OK-Taste	Muschel aufnehmen/Muschel in Sandburg einbauen

Lernspiel 2: Party-Zeit

Spielverlauf



Lass uns im Schloss tanzen! Barney zeigt BJ und Baby Bop einige lustige Tanzschritte, damit sie auf das große Fest der Prinzessin vorbereitet sind. Ob du ihnen beim Üben helfen kannst?

Auf dem Boden liegen Teppiche mit vier großen Farbfeldern darauf. Barney tanzt auf dem Teppich von einem Farbfeld zum anderen. Beobachte ihn dabei ganz genau und merke dir die Reihenfolge der Tanzschritte auf den Farbfeldern. Wenn Barney fertig ist, versuche seinen Tanz nachzumachen, indem du die Farbtasten deines Joystick/Joypads in der richtigen Reihenfolge drückst.

Lerninhalte: Erinnerungsvermögen

 **Leicht:** Die Farbfelder leuchten als Hinweis auf, ebenso die entsprechenden Farbtasten

 **Schwer:** Es gibt keine Hinweise

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	wird nicht benötigt
(→)	wird nicht benötigt
(↓)	wird nicht benötigt
(↑)	wird nicht benötigt
OK-Taste	wird nicht benötigt

Farbige Tasten auf dem Joystick/Joypad -

BJ/Baby Bop tanzt auf das entsprechende Farbfeld

Lernspiel 3: Fototermin

Spielverlauf



Barney, BJ und Baby Bop machen einen Spaziergang im Wald. Dabei entdecken sie viele verschiedene Tiere. Das ist sehr aufregend und sie würden gerne einige Erinnerungsfotos machen.

Höre auf Barneys Anweisung, um das richtige Foto zu machen und achte auch auf die Hinweise (Tierabbildung oder Tiername). Benutze den Joystick/Joypad, um BJ/Baby Bop zu bewegen. Wenn du das richtige Tier gefunden hast, gehe in seine Nähe (ein Pfeil über dem Tier zeigt deine Auswahl an) und drücke die **OK-Taste**, um ein Foto zu machen. Jeder Spieler hat für jede Aufgabe 5 Bilder zur Verfügung. Ist das richtige Tier fotografiert oder der Film voll, verlassen zuerst alle Tiere den Platz, dann geht es zur nächsten Aufgabe.

Lerninhalte: Wiedererkennen von Tieren

★ **Leicht:** Ein Hinweis auf das richtige Tier wird als Bild gegeben

★★ **Schwer:** Ein Hinweis auf das Tier wird als Wort gegeben

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach links
(→)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach rechts
(↓)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach unten
(↑)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach oben
OK-Taste	Foto machen

Lernspiel 4: Blumen pflücken

Spielverlauf



Baby Bop und BJ wollen auf einer großen Wiese Blumen pflücken und in einem Korb mit nach Hause nehmen.

Pflücke die Anzahl an Blumen, die sich Barney wünscht. Wenn du alle hast, dann bringe sie zum Korb und lege sie hinein.

Lerninhalte: Zählen

★ **Leicht:** Es sollen 1-10 Blumen gepflückt werden

★★ **Schwer:** Es sollen 11-20 Blumen gepflückt werden

Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach links
(→)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach rechts
(↓)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach unten
(↑)	BJ/Baby Bop bewegt sich nach oben
OK-Taste	BJ/Baby Bop legt die Blumen in den Korb

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile**™ Lernkonsole/Pocket alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile**™ **Lernkonsole/Pocket** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile**™ **Lernkonsole/Pocket** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile**™ **Lernkonsole/Pocket** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile**™ **Lernkonsole/Pocket** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

NOTE:

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

-Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer

-Beschreibung des Problems

-Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ________________ Ort: ________________

Telefon: ______________________________

________________ ________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)





Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!

Kleine Lernkünstler









Clevere Entdecker





Junior Forscher







Denk Stars





Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...

Spiel sie alle!

Alle V.Smile™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.

91-02088-133-000 德